



CRÉATION DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS POUR LES ÉDUCATEURS, VISANT À FACILITER L'APPRENTISSAGE ET LA COLLABORATION :

Le New Media Consortium (NMC) Dans Second Life



« De nos jours pratiquement toutes les universités ont un projet à l'intérieur de Second Life. » – Larry Johnson, CEO, NMC



Synthèse :

« Dans une vidéoconférence, si je fais un geste, vous me voyez, mais nous ne sommes pas ensemble. Nous ne partageons pas le même espace. Dans Second Life, nous partageons les mêmes expériences. » – Larry Johnson, CEO, NMC

Le New Media Consortium (NMC), un consortium d'organisations éducatives à but non lucratif, fondé en 1993, se compose de plus de 300 membres, parmi lesquels figurent les meilleures universités du monde. Depuis 2006, le NMC utilise Second Life comme l'un de ses médias pour mener sa mission à bien : encourager l'utilisation des nouvelles technologies pour soutenir l'éducation, la recherche et l'expression créative. Les résultats sont impressionnants. En aidant plus de 150 universités, dont des institutions telles que le MIT, Harvard, Yale, Princeton, USC, Rice et de nombreuses autres, à se servir des espaces virtuels, le NMC a créé le projet éducatif le plus vaste jamais élaboré dans un monde virtuel. Tous les coûts du projet du NMC ont été récupérés par le biais d'opérations menées dans le monde virtuel ; début 2007, ce dernier est devenu entièrement autonome.



Second Life Permet au NMC d'aller plus loin dans sa Vision d'Innovation et de Créativité

La mission principale du NMC est de découvrir et d'explorer les technologies favorisant de nouvelles formes d'apprentissage et de collaboration. L'intérêt du NMC pour les mondes



L'Expérience de NMC dans Second Life : Quelques Chiffres

- Il y a 1 500 visiteurs uniques par semaine sur le campus virtuel de NMC.
- En 2008, en 100 jours, 15 518 visiteurs de 56 pays différents ont passé chacun en moyenne 98 minutes à visiter le campus virtuel du NMC.
- 11 000 éducateurs et étudiants ont été orientés dans Second Life par le NMC depuis 2007.
- En mars 2009, les membres du NMC avaient développé une centaine de régions sur Second Life.

virtuels date de 2005. Le CEO du New Media Consortium, Larry Johnson, et son équipe, comprirent instinctivement que les environnements virtuels libèrent les utilisateurs des contraintes physiques tout en favorisant une collaboration et une interaction constructives. Ils se mirent à la recherche d'une plate-forme virtuelle pour le NMC et en 2006, choisirent Second Life. Le NMC créa ensuite une nouvelle unité, le NMC Virtual Worlds, chargée de créer des campus virtuels et des espaces dédiés à l'apprentissage, pour les institutions éducatives faisant partie de leurs clients ainsi que les organisations membres du NMC. Leur travail collectif dans Second Life porte le nom de NMC Campus Project.

Lev Gonick, ancien membre du conseil d'administration du NMC, est aussi responsable des technologies de l'information à Case Western

University. Gonick était l'un des premiers partenaires du NMC Campus Project. « Le business model du NMC pour les mondes virtuels est cohérent avec sa mission d'innovation et de créativité », affirme Gonick. « Second Life donne les moyens d'explorer, de construire des communautés et de mettre en avant des intérêts et des objectifs communs. » Ceci est également la mission essentielle de la plupart des universités. Le NMC Campus Project est l'un des projets les plus passionnants du NMC depuis sa création il y a 15 ans. »

Le NMC Conference Center Devient un Centre d'Activité

À l'origine, le campus du NMC dans Second Life servait aux membres du NMC à mener des expériences dans l'espace virtuel, mais il s'est rapidement transformé en centre de conférence pour les discussions virtuelles telles que la série d'ouvrages MacArthur Foundation series on Digital Media and Learning, et le Global Innovation Jam de IBM. L'espace d'origine s'est depuis transformé en un campus à part entière avec des dizaines de bâtiments virtuels tout spécialement conçus pour les réunions et l'apprentissage. Ces bâtiments comprennent une bibliothèque, un musée d'art, un centre de conférence, une zone d'accueil et bien plus. En 2008, en 100 jours, 15 518 visiteurs de 56 pays différents ont passé chacun en moyenne 98 minutes à visiter le campus virtuel du NMC.



Christopher Holden et Beth Sachtjen, les deux développeurs à temps complet du NMC, continuent à travailler à la construction du projet, et sont assistés par d'autres employés. Non seulement ils aident à créer des espaces pour les membres, mais ils partagent aussi leur savoir et leur expérience. En mettant à la disposition de ses membres un grand choix d'événements en direct, ainsi que de nombreuses ressources de la bibliothèque en ligne du NMC (dont 7 000 magazines et bases de données pour la recherche), et des



possibilités d'expérimentation, le NMC attire maintenant 1 500 visiteurs uniques par semaine sur son campus dans Second Life. Cela prouve que le NMC ne crée pas uniquement des environnements favorables à l'apprentissage : il permet aussi à ses clients de construire des communautés.

Une Communauté Virtuelle Globale Dédiée à l'Apprentissage

En plus des espaces communautaires fournis par le NMC, de nombreuses organisations membres ont créé leurs propres campus, et ces derniers font maintenant partie intégrante du projet NMC Campus. Au moment de la



rédaction de cet article, près de 100 régions sur Second Life avaient été développées par des membres du NMC. La liste des universités membres du NMC ayant des campus dans Second Life inclut Princeton, Yale, the University of Southern California Marshall School of Business, Ball State, New York University, Pennsylvania State



University, ainsi que des institutions internationales telles que l'Université d'Helsinki et The Open University. Des musées et des organisations à but non



Links

- Des détails complets sur le campus sont disponibles sur le wiki du NMC Campus: http://sl.nmc.org/wiki/Index.php/Main_Page
- Pour en savoir plus sur les éducateurs dans Second Life, le NMC réalise un sondage annuel et en publie les résultats sur : <http://www.nmc.org/surveys>
- Vous trouverez l'historique complet du NMC ainsi qu'une description des activités en cours sur le NMC Campus Observer (<http://sl.nmc.org/>) et le wiki du NMC Campus (<http://sl.nmc.org/wiki>).

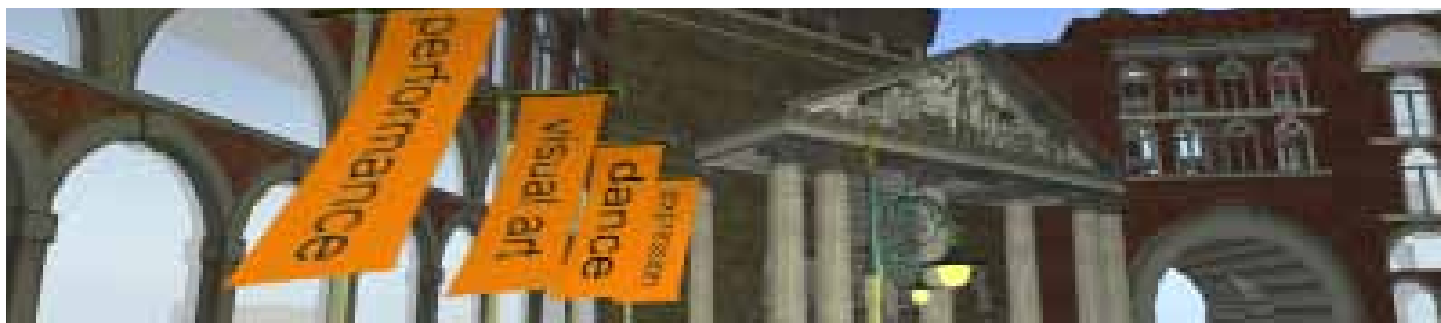
lucratif viennent aussi s'ajouter à la liste des membres et clients du NMC.

Depuis 2007, le NMC a collaboré avec quelque 11 000 éducateurs et étudiants dans Second Life. Ces nouveaux résidents utilisent Second Life pour une variété d'initiatives portant sur l'innovation et la collaboration. Par exemple, un environnement et cours spéciaux ont été créés afin de simuler des situations réelles pour les étudiants en médecine et en école dentaire. Des laboratoires de science et studios d'art virtuels ont également été construits. Les étudiants du monde entier peuvent visiter les campus virtuels et participer à des séminaires, des conférences ou des symposiums sans avoir à voyager.

Partager son Expérience dans le Domaine de la Création d'Espaces Interactifs de Qualité

Cynthia Calongne (Colorado Technical University) peuvent désormais gagner du temps et économiser de l'argent grâce aux conseils sur le travail et l'apprentissage dans le monde virtuel prodigués par le NMC et ses membres. Ces personnes peuvent ainsi devenir à leur tour des éducateurs dans le monde virtuel.

Dr. Calongne a enseigné une dizaine de cours sur la recherche et l'éducation dans Second Life et donné plus de 40 présentations au cours de conférences et de séminaires à ce sujet. « Outre la recherche et les conférences », dit Calongne, « le NMC offre des solutions technologiques, crée de nouvelles communautés pour les institutions et permet d'identifier les besoins futurs. Le NMC aide aussi les éducateurs et les étudiants à créer leur propre contenu, démystifiant ainsi la



Le NMC Campus Observer est un magazine en ligne servant à relier les membres du NMC et à les tenir informés des événements ayant lieu sur les différents campus. Il contient des liens, des vidéos et des recherches sur les diverses communautés virtuelles. Des éducateurs tels que

manière dont une institution fournit des expériences éducatives de qualité avec des ressources limitées. »

Le NMC continue à concentrer ses efforts sur le développement d'espaces stimulants dédiés à l'éducation dans Second life avec l'aide de volontaires et d'employés. Début 2008, le NMC



« Le NMC considère Second Life comme la plate-forme virtuelle la plus évoluée. Quel que soit le futur de cette technologie, Second Life sera perçu comme la base du web 3D. »
- Larry Johnson, CEO de NMC, s'exprimant devant le Congrès américain en avril 2008.

a distribué 20 prix de 5 000 US\$ chacun, soit un total de 100 000 US\$. Les projets contenus dans chacune des propositions ont ensuite été réalisés par le NMC et mis à la disposition de tous sous la forme de « open content ».

Le NMC organise aussi le Series of Virtual Symposia, un symposium bi-annuel de 2 jours, au cours duquel les participants peuvent découvrir de nouveaux outils éducatifs, ainsi que d'autres pratiques et sujets innovateurs en matière d'éducation. « Nous avons fait de nombreuses études sur la manière d'attirer les gens dans Second Life » explique Johnson, « et sur la façon de rassembler un groupe de personnes » Les participants au Symposia Series ont réalisé des économies et évité le jetlag en rencontrant leurs collègues dans un monde extrêmement interactif. Le premier événement



était gratuit et les frais de participation aux événements qui ont suivi ont permis au NMC de continuer à fournir des services sophistiqués dans le domaine du développement, de l'architecture et du design.

Les Mondes Virtuels sont la Technologie du Futur dans l'Éducation

Johnson résume son expérience dans Second Life : « De nos jours pratiquement toutes les universités ont un projet à l'intérieur de Second Life. » Le NMC va très certainement continuer à jouer un rôle crucial en encourageant les institutions éducatives à trouver leur voie dans le monde virtuel.



Au Sujet du New Media Consortium

Le New Media Consortium (NMC) est un consortium international à but non lucratif composé de plus de 250 organisations dédiées et l'apprentissage et à l'exploration et à l'utilisation des nouveaux médias et des nouvelles technologies. Grâce à ces nombreux projets, un site web exhaustif et une série de conférences internationales, le NMC promeut le dialogue et l'échange par le biais de l'exploration d'idées, de technologies et d'applications innovatrices. Pour plus d'informations sur le NMC, visitez le site www.nmc.org.

L'unité Emerging Technologies Initiative du NMC a pour objectif de repousser les limites de l'enseignement, de l'apprentissage et de l'expression en utilisant de nouveaux outils dans de nouveaux contextes de manière créative. Au centre de cette initiative, le Horizon Project dessine le paysage des nouvelles technologies et publie un rapport annuel, le Horizon Report. Pour plus d'informations sur le Emerging Technologies Initiative de NMC, consultez www.nmc.org/horizon.

À propos de Linden Lab et de Second Life

Créé et lancé par Linden Lab en 2003, Second Life est l'environnement virtuel le plus connu au monde. Second Life permet à ses utilisateurs, appelés « résidents », de créer du contenu, interagir avec les autres, lancer leur entreprise, collaborer et éduquer. Les transactions entre résidents ont dépassé les 360 millions de dollars US en 2008 et l'économie de Second Life est en pleine expansion. La base des utilisateurs est très variée et inclut des éducateurs, chercheurs dans le domaine médical, entreprises, consommateurs... Second Life est l'une des plus grandes plates-formes dont le contenu est créé par ses résidents.

Liens utiles

Visitez notre site web en français:

<http://fr.secondlife.com>

Visitez notre site web pour les entreprises :

www.secondlifegrid.net/education

Achetez du terrain dans la Boutique :

<http://secondlife.com/land/index.php?lang=fr>

Visitez notre blog :

<https://blogs.secondlife.com/community/community/education>

Suivez-nous sur Twitter :

<http://twitter.com/ClaudiaLinden>

e-mail : business@lindenlab.com

Fondé en 1999 par Philip Rosedale, Chairman of the Board, et situé à San Francisco, Linden Lab développe des technologies immersives révolutionnaires qui changent la manière dont les personnes communiquent, interagissent, apprennent et créent. Société privée rentable, Linden Lab est dirigée par son CEO, Mark Kingdon et a plus de 300 employés situés aux USA, en Europe et en Asie.

Linden Lab

945 Battery Street
San Francisco, CA 94111
USA

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. Tous droits réservés. Linden Lab, Second Life, Second Life Grid et le logo de Second Life et de Linden Lab sont des marques déposées de Linden Research, Inc.